Manual de Instrucciones

Genio Color Pocket

2013 VTech
Impreso en China
91-009648-007 SP

Queridos padres:

*En **VTech**® sabemos que los niños tienen la capacidad de hacer grandes cosas. Esta es la razón por la que nuestros juguetes electrónicos educativos se diseñan de tal modo que ayudan a desarrollar y estimular la inteligencia de los niños y les permiten aprender y ejercitar numerosas habilidades. Ya sea para aprender letras o números, identificar colores y figuras, o estimular los sentidos con música y luces, todos los productos de **VTech**® incorporan avanzadas tecnologías y están adaptados al currículo escolar para motivar a los niños de todas las edades a alcanzar su máximo potencial.*

Para más información sobre nuestros productos, visite la página web: www.vtech.es

INTRODUCCIÓN

Gracias por adquirir el juguete educativo **Genio Color Pocket** de **VTech**®.

Genio Color Pocket de **VTech**® tiene pantalla en color y dos maneras de juego, con y sin teclado, ya que la pantalla deslizable permite descubrir un teclado QWERTY. **Genio Color Pocket** de **VTech**® estimula la imaginación al mismo tiempo que ejercita la mente, mejora la memoria y las habilidades cognitivas. Contiene 60 actividades educativas con 3 niveles de dificultad que cubren contenidos de lengua, matemáticas, ciencias, lógica y mucho más.

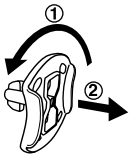
INCLUIDO EN ESTE EMBALAJE

- Un juguete educativo **Genio Color Pocket** de **VTech**®
- Un manual de instrucciones

ADVERTENCIA: Todos los materiales de este embalaje, tales como cintas, hojas de plástico, alambres y etiquetas, no son parte de este juguete y deberían ser desechados para la seguridad de su hijo.

Nota: Conserve el manual. Contiene información importante.

SISTEMA DE SUJECIÓN EN EL EMBALAJE



① Gire el sistema de sujeción en sentido contrario a las agujas del reloj.

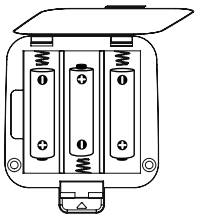
② Tire de él hacia afuera, ya no lo necesitará más.

ANTES DE EMPEZAR A JUGAR

FUENTE DE ALIMENTACIÓN

Genio Color Pocket de **VTech**® funciona con 3 pilas AA/AM-3/LR-6. Las que se incluyen en la unidad no son de larga duración, ya que su finalidad es demostrativa.

INSTALACIÓN DE LAS PILAS



NOTA: Para un mejor rendimiento del aparato, retire las pilas que vienen de fábrica e instale unas nuevas alcalinas.

1. Asegúrese de que el juguete está apagado.
2. Localice el compartimento de las pilas en la parte posterior del mismo.
3. Coloque tres pilas AA/AM-3/LR6 nuevas según muestra el dibujo. Se recomienda el uso de pilas alcalinas para un mejor rendimiento del aparato.
4. Coloque de nuevo la tapa.

ADVERTENCIA

- Se recomienda el uso de pilas alcalinas de alto rendimiento específicas para productos tecnológicos.
- Utilice únicamente el tipo de pilas recomendadas.
- No mezcle pilas nuevas y viejas.
- No utilice pilas de diferentes tipos.
- Reemplace todas las pilas cada vez que se cambien.
- No utilice pilas deterioradas.

- Instale las pilas correctamente respetando los signos de polaridad (+, -) para evitar cualquier tipo de fuga.
- No se debe provocar cortocircuitos en los bornes de una pila.
- Las pilas deben ser instaladas por un adulto o bajo su supervisión.
- Retire las pilas usadas del juguete.
- Extraiga las pilas cuando no se vaya a utilizar el juguete durante un largo periodo de tiempo.
- No acerque ni tire las pilas al fuego.
- No intente recargar pilas normales.
- Retire las pilas recargables del juguete para su carga.
- Se debe recargar las pilas recargables siempre bajo la vigilancia de un adulto.

- Ayúdenos a cuidar nuestro entorno, es responsabilidad de todos. Este símbolo indica que este producto y sus pilas no deben tirarse a la basura al final de su vida útil, sino que deben ser depositados en contenedores especiales, para poder reciclarlos adecuadamente y así evitar daños en el medio ambiente o efectos perjudiciales para la salud. Por favor, respete la normativa vigente y recurra a un Punto Limpio o a los servicios destinados para tal fin en su localidad.

- Los símbolos Hg, Cd, o Pb indican que las pilas contienen un nivel de mercurio (Hg), cadmio (Cd) o plomo (Pb) mayor del permitido en la directiva europea (2006/66/CE).
- La barra debajo del contenedor indica que el producto está en el mercado después del 13 de agosto de 2005.

RETIRAR LA TIRA DE PLÁSTICO

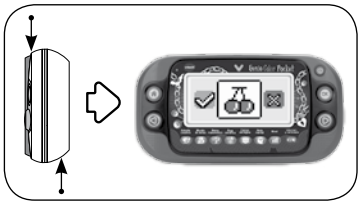
Mientras el juguete esté en su caja, permanecerá conectada una tira de plástico en la parte trasera del mismo, que activa el modo demostración. Al retirar el juguete de la caja, la tira debería desprenderse. Si esto no sucede, por favor, retírela para activar el modo normal de juego.

CARACTERÍSTICAS DEL PRODUCTO

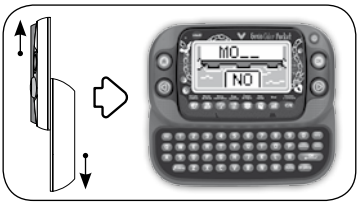
DOS MODOS DE JUEGO

Gracias a la pantalla deslizable, existen dos modos de juego:

Teclado cubierto: Para jugar a la mayoría de las actividades.



Teclado descubierto: Para jugar a las actividades en las que hay que pulsar letras y números.



ENCENDER Y APAGAR LA UNIDAD

Pulse para encender el juguete. Para apagarlo, pulse de nuevo.

NIVEL

En la mayoría de las actividades, después de 3 rondas seguidas de respuestas correctas y de obtener de 80-100 puntos en cada ronda, automáticamente pasarás al siguiente nivel de dificultad.

SALVAPANTALLAS

El salvapantallas aparecerá automáticamente si después de unos instantes no se ha interactuado con el juguete.

SELECCIONAR ACTIVIDADES

Cuando enciendas la unidad, verás una pequeña animación antes de entrar en las categorías, las cuales aparecerán automáticamente una tras otra. Puedes elegir una categoría de cualquiera de estas formas:

1) Pulsa el botón OK cuando aparezca la categoría a la que quieras jugar.
2) Pulsa las flechas para avanzar o retroceder y pulsa el botón OK para confirmar.
3) Pulsa la categoría directamente.

A continuación, aparecerán las actividades de esa categoría una tras otra. Puedes elegir una actividad de cualquiera de estas formas:

1) Pulsa el botón OK cuando aparezca la actividad a la que quieras jugar.
2) Pulsa las flechas para avanzar o retroceder y pulsa el botón OK para confirmar.

SELECCIÓN DE NIVEL

Pulsa la tecla NIVEL para seleccionar la dificultad a la que quieres jugar.

1. Principiantes
2. Cadetes
3. Expertos

RESPUESTA

En la mayoría de las actividades, la unidad te dará la respuesta correcta tras cierto número de intentos o al pulsar esta tecla.

DESCONEXIÓN AUTOMÁTICA

Para preservar la duración de las pilas, **Genio Color Pocket** de **VTech**® se desconecta automáticamente tras varios minutos de inactividad. Para volver a encenderlo, pulsa de nuevo el botón On/Off. No obstante, desconéctalo cuando termines de jugar. Es recomendable extraer las pilas si **Genio Color Pocket** de **VTech**® no va a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.

CONTROL DE VOLUMEN Y CONTRASTE

Para ajustar el volumen, pulsa y aparecerá una imagen en la pantalla. Pulsa las flechas para mover el cursor. Pulsa de nuevo para ajustar el contraste de la misma manera. Hay 5 niveles de volumen y 3 de contraste para elegir.

TECLADO

Tu **Genio Color Pocket** de **VTech**® tiene un teclado muy completo.

Estas son sus funciones:

FUNCIONES DE LAS TECLAS

On/Off: Pulsa este botón para encender y apagar el juguete.

Inicio: Pulsa este botón para ir al menú de categorías.

Flechas: Para hacer elecciones o moverte por el menú principal.

OK: Para confirmar una elección o para ver animaciones en algunas actividades.

6 categorías: Pulsa una de las teclas para ir directamente a la categoría.

Nivel: Pulsa esta tecla para cambiar el nivel de dificultad.

Volumen y contraste: Pulsa esta tecla para ajustar el contraste de la pantalla y el volumen, pulsa las flechas para aumentarlo o disminuirlo.

Esc: Pulsa esta tecla para salir.

Colores: Pulsa esta tecla en algunas actividades creativas para elegir un color de la paleta.

Mi galería: Para ver el menú de las actividades creativas. Elige una para ver tus creaciones de esa actividad.

A01	Magia potagia
A02	Espejito mágico
A03	¡A pintar!
A04	Noche de teatro

Borrar: Para borrar tus creaciones en “Mi galería”.

Repetir: Pulsa esta tecla para repetir una pregunta o una instrucción.

Ayuda: Pulsa esta tecla para obtener ayuda o repetir alguna instrucción.

Respuesta: Pulsa esta tecla para obtener la respuesta correcta en la mayoría de las actividades. Ten en cuenta que si pulsas esta tecla, no recibirás puntos en el juego.

OK: Pulsa esta tecla para confirmar una elección.

Teclas de números: Para teclear números en ciertas actividades.

Teclas de letras: Usa estas teclas para escribir letras en las actividades que lo requieran.

ACTIVIDADES

Tu **Genio Color Pocket** de **VTech**® contiene un total de 60 actividades.

ESTUDIO CREATIVO	A01	Magia potagia
	A02	Espejito mágico
	A03	¡A pintar!
	A04	Noche de teatro
	A05	Concierto de animales
MUNDO DE LETRAS	A06	Viaje en globo
	A07	Burbujas de letras
	A08	Sorpreletras
	A09	Palabras en alta mar para principiantes
	A10	Palabras en alta mar para cadetes
	A11	Palabras en alta mar para expertos
	A12	Viaje de vocales
	A13	Balones de letras
	A14	Palabras para principiantes
	A15	Palabras para cadetes
	A16	Palabras para expertos
	A17	Sílabas para principiantes
	A18	Sílabas para cadetes
	A19	Sílabas para expertos
	A20	Sílabas en alta mar - Nivel I
	A21	Sílabas en alta mar - Nivel II
	A22	Sílabas en alta mar - Nivel III
	A23	Letras perdidas para principiantes
	A24	Letras perdidas para cadetes
	A25	Letras perdidas para expertos

REINO MATEMÁTICO	A26	¡A contar!
	A27	Orden numérico para principantes
	A28	Orden numérico para cadetes
	A29	Orden numérico para expertos
	A30	Las horas
	A31	¿Qué hora es?
	A32	Mates - Nivel I
	A33	Mates - Nivel II
	A34	Mates - Nivel III
	A35	Atrapanúmeros para principantes
	A36	Atrapanúmeros para cadetes
	A37	Atrapanúmeros para expertos
ÁREA CIENTÍFICA	A38	Sonidos de la naturaleza
	A39	Sonidos misteriosos - Nivel I
	A40	Sonidos misteriosos - Nivel II
	A41	Sonidos misteriosos - Nivel III
	A42	Descubre a los animales
	A43	Aprendiz de detective
	A44	Detective experimentado
	A45	Maestro detective
CAMPO DE LÓGICA	A46	De pesca - Nivel I
	A47	De pesca - Nivel II
	A48	De pesca - Nivel III
	A49	Los invasores - Nivel I
	A50	Los invasores - Nivel II
	A51	Los invasores - Nivel III

RETO MENTAL	A52	Cazador de imágenes
	A53	Superparejas
	A54	Atrapabolas
	A55	¿Qué hay de nuevo?
	A56	Pista de baile
	A57	Parejas locas
	A58	Tiro con arco
	A59	Cruzando el puente
	A60	¡Música, maestro!

ESTUDIO CREATIVO

A01. Magia potagia

Damas y caballeros, ¡magia potagia! Pulsa las flechas para elegir tres objetos que te gusten y ¡verás lo que ocurre! Después, dales color. ¡Genial!

A02. Espejito mágico

Elige un animal para colorearlo. Después, pulsa las flechas para elegir los espejos que distorsionan su imagen. ¡Qué divertido!

A03. ¡A pintar!

¿Te gustaría ser pintor? Elige un dibujo y coloréalo con la tecla “Colores”. Pulsa OK para ver cómo tu dibujo cobra vida.

A04. Noche de teatro

¡Es el momento de organizar tu propia obra de teatro! Elige el actor y el decorado. Después, coloréalo. Pulsa OK cuando hayas terminado y disfruta del espectáculo. ¡Bravo! ¡Otra, otra!

A05. Concierto de animales

¡Nos vamos de concierto! Elige una canción. Después, elige el animal que te gustaría oír cantarla.

MUNDO DE LETRAS

A06. Viaje en globo

¡Vamos a viajar en globo! Pulsa las flechas y el botón OK para emparejar las mayúsculas y minúsculas.

A07. Burbujas de letras

¿Te gustan las burbujas? El perrito está jugando con burbujas de letras. Pulsa las letras para atrapar las burbujas y aprender su nombre.

A08. Sorpreletras

¡Vaya, el perrito ha recibido un regalo! Ayúdale a adivinar de qué se trata. Escucha con atención y descubre qué letra es.

A09. Palabras en alta mar para principiantes

Hola, principiante. Mira los barcos que pasan. Ayuda al perrito a identificar los barcos que llegan a puerto encontrando la palabra que comienza por la letra dada.

A10. Palabras en alta mar para cadetes

¡A navegar, cadete! Vamos a ayudar al perrito a identificar los barcos buscando la palabra que comienza por la letra dada.

A11. Palabras en alta mar para expertos

¡Bienvenido, experto! Vamos a ayudar al perrito a identificar los barcos buscando la palabra que comienza por la letra dada.

A12. Viaje de vocales

¡Hola! Vamos a ayudar al perrito a identificar los barcos que llegan a puerto encontrando la palabra que contiene la vocal dada.

A13. Balones de letras

¡Vamos a jugar en la piscina! Elige la letra que completa la palabra dada.

A14. Palabras para principiantes

¡Esto es lo tuyo, principiante! Escucha atentamente las letras y encuentra la palabra que forman.

A15. Palabras para cadetes

¡Hola, cadete! Escucha atentamente las letras y encuentra la palabra que forman.

A16. Palabras para expertos

¡Hola, experto! Escucha atentamente las letras y encuentra la palabra que forman.

A17. Sílabas para principiantes

¡Oh, no, el puente está roto! ¡Vamos a reconstruirlo para que el perrito pueda pasar y encuentre sus huesos! Pulsa OK después de escuchar cada sílaba: la palabra resultante reparará el puente.

A18. Sílabas para cadetes

¡Hola, cadete! ¡Vamos a reconstruir el puente para que el perrito pueda pasar y encuentre sus huesos! Pulsa OK después de escuchar cada sílaba: la palabra resultante reparará el puente.

A19. Sílabas para expertos

¡Bienvenido, experto! ¡Vamos a reconstruir el puente para que el perrito pueda pasar y encuentre sus huesos! Pulsa OK después de escuchar cada sílaba: la palabra resultante reparará el puente.

A20. Sílabas en alta mar - Nivel I

Hola, principiante. Echa un vistazo a los barcos que pasan. Vamos a ayudar al perrito a identificarlos encontrando la palabra con cierto número de sílabas.

A21. Sílabas en alta mar - Nivel II

¡A navegar, cadete! Echa un vistazo a los barcos que pasan. Vamos a ayudar al perrito a identificarlos encontrando la palabra con cierto número de sílabas.

A22. Sílabas en alta mar - Nivel III

¡Bienvenido, experto! Echa un vistazo a los barcos que pasan. Vamos a ayudar al perrito a identificarlos encontrando la palabra con cierto número de sílabas.

A23. Letras perdidas para principiantes

¡Hola, principante! Vamos a jugar con el perrito en la piscina. Atrapa la letra que completa la palabra. ¡Sí, lo tienes!

A24. Letras perdidas para cadetes

¡Hola, cadete! Vamos a jugar con el perrito en la piscina. Atrapa la letra que completa la palabra. ¡Bien hecho!

A25. Letras perdidas para expertos

¡Hola, experto! Vamos a jugar con el perrito en la piscina. Atrapa las letras que completan la palabra. ¡Qué bien se te da!

REINO MATEMÁTICO

A26. ¡A contar!

Vamos a contar con el perrito. Pulsa un número y... ¡a contar!

A27. Orden numérico para principiantes

¡Hola, principiante! Vamos a jugar con el perrito en la piscina. Atrapa el número que completa la serie.

A28. Orden numérico para cadetes

¡Hola, cadete! Vamos a jugar con el perrito en la piscina. Atrapa el número que completa la serie.

A29. Orden numérico para expertos

¡Hola, experto! Vamos a jugar con el perrito en la piscina. Atrapa el número que completa la serie.

A30. Las horas

Vamos a aprender las horas con el perrito. Mueve las manecillas del reloj para ver lo que hace el perrito a cada hora.

A31. ¿Qué hora es?

Pulsa las flechas y el botón OK para poner el reloj en hora. ¡Bingo!

A32. Mates - Nivel I

¡Oh, no! ¡El hielo bloquea el camino del perrito para encontrar el tesoro! Vamos a ayudarle a resolver unas sencillas sumas para que el hielo se derrita y el perrito pueda pasar. Pulsa las flechas y el botón OK para jugar.

A33. Mates - Nivel II

¡Oh, no! ¡El hielo bloquea el camino del perrito para encontrar el tesoro! Vamos a ayudarle a resolver unas sencillas sumas y restas para que el hielo se derrita y el perrito pueda pasar. Pulsa las flechas y el botón OK para jugar.

A34. Mates - Nivel III

¡Oh, no! ¡El hielo bloquea el camino del perrito para encontrar el tesoro! Vamos a ayudarle a resolver unas sumas y restas para que el hielo se derrita y el perrito pueda pasar. Pulsa las flechas y el botón OK para jugar.

A35. Atrapanúmeros para principiantes

¡Oh, no, el puente está roto! ¡Vamos a reconstruirlo! Pulsa las flechas y el botón OK para resolver las sencillas sumas.

A36. Atrapanúmeros para cadetes

¡Hola, cadete! Vamos a reconstruir el puente para que el perrito pueda pasar. Pulsa las flechas y el botón OK para resolver las sumas y restas. ¡Bien hecho!

A37. Atrapanúmeros para expertos

¡Bienvenido, experto! Vamos a reconstruir el puente para que el perrito pueda pasar. Pulsa las flechas y el botón OK para resolver las operaciones.

ÁREA CIENTÍFICA

A38. Sonidos de la naturaleza

¡Hay sonidos de la naturaleza por todas partes! Pulsa las flechas y el botón OK y disfruta de los paisajes y sonidos de la naturaleza.

A39. Sonidos misteriosos - Nivel I

Escucha el sonido y adivina lo que es. Pulsa las flechas y el botón OK para jugar.

A40. Sonidos misteriosos - Nivel II

Escucha el sonido y adivina lo que es. Pulsa las flechas y el botón OK para jugar.

A41. Sonidos misteriosos - Nivel III

Escucha el sonido y adivina lo que es. Pulsa las flechas y el botón OK para jugar.

A42. Descubre a los animales

Los animales tienen distintas partes. ¿Las conoces? Pulsa las flechas y el botón OK para descubrirlas.

A43. Aprendiz de detective

Los animales están formados por distintas partes. Vamos a aprender su nombre. Pulsa las flechas y el botón OK para elegir la respuesta.

A44. Detective experimentado

Los animales están formados por distintas partes. Vamos a aprender su nombre. Pulsa las flechas y el botón OK para elegir la respuesta.

A45. Maestro detective

Los animales están formados por distintas partes. Vamos a aprender su nombre. Pulsa las flechas y el botón OK para elegir la respuesta.

CAMPO DE LÓGICA

A46. De pesca - Nivel I

¡Vámonos de pesca con el perrito! Atrapa los peces que sean iguales que el que has visto. Pulsa las flechas y el botón OK para jugar.

A47. De pesca - Nivel II

¡Vámonos de pesca con el perrito! Atrapa los peces que sean iguales que el que has visto. Pulsa las flechas y el botón OK para jugar.

A48. De pesca - Nivel III

¡Vámonos de pesca con el perrito! Atrapa los peces que sean iguales que el que has visto. Pulsa las flechas y el botón OK para jugar.

A49. Los invasores - Nivel I

¡Perrito patrullando! Atrapa los monstruos marinos que sean del mismo color que el que has visto para proteger al perrito. Pulsa las flechas y el botón OK para jugar.

A50. Los invasores - Nivel II

¡Perrito patrullando! Atrapa los monstruos marinos que sean del mismo color que el que has visto para proteger al perrito. Pulsa las flechas y el botón OK para jugar.

A51. Los invasores - Nivel III

¡Perrito patrullando! Atrapa los monstruos marinos que sean del mismo color que el que has visto para proteger al perrito. Pulsa las flechas y el botón OK para jugar.

RETO MENTAL

A52. Cazador de imágenes

¡Vamos a entrenar la mente! Observa la imagen con atención. ¿La siguiente imagen es igual que la última que has visto? Pulsa las flechas para jugar.

A53. Superparejas

¡Hola! Pongamos a prueba nuestra memoria. Mira la imagen con atención. Después, elige la imagen que has visto entre 3 opciones. Pulsa las flechas y el botón OK para jugar.

A54. Atrapabolas

¡Este es un juego de acción para poner a prueba tus reflejos! Pulsa las flechas para clasificar las bolas según su color lo más rápido que puedas. ¡Increíble!

A55. ¿Qué hay de nuevo?

Mira la pantalla con atención y recuerda lo que aparece. Pulsa las flechas para elegir lo que aparece de nuevas y pulsa el botón OK para confirmar.

A56. Pista de baile

¡A bailar! Observa al perrito con atención. Pulsa las flechas izquierda o derecha, o ambas a la vez, para repetir los movimientos del perrito. ¡Maravilloso!

A57. Parejas locas

Este es un juego de velocidad. Utiliza las flechas para mover las piezas que caen y pulsa OK para que caigan. Haz que coincidan con las que son iguales para que desaparezcan. Preparados, listos, ¡ya!

A58. Tiro con arco

¿Quieres parecer un arquero? ¡Esta es tu oportunidad! Observa la imagen con atención. Después pulsa las flechas para alcanzar la imagen que se corresponde con la que acabas de ver. ¡Excelente!

A59. Cruzando el puente

¡Cuidado! ¡El puente está roto! Ayuda al perrito a cruzar el puente pulsando las flechas para poner tablones en los huecos lo más rápido que puedas. Si necesitas una pista, pulsa el botón Ayuda.

A60. ¡Música, maestro!

¡Vamos a tocar la batería! Escucha la melodía. Sigue el ritmo y pulsa las flechas o el botón OK para tocar la batería cuando los objetos lleguen a la línea roja. A veces tendrás que pulsar ambas flechas a la vez, para los toques dobles. Si necesitas una pista, pulsa el botón Ayuda.

CUIDADO Y MANTENIMIENTO

1. Limpie el juguete con un paño suave ligeramente húmedo. No utilice disolventes ni abrasivos.
2. Manténgalo lejos de la luz directa del sol o de cualquier otra fuente de calor.
3. Quite las pilas cuando el juguete no vaya a ser utilizado durante un largo periodo de tiempo.
4. No deje caer la unidad sobre superficies duras, ni la exponga a la humedad o al agua.
5. No trate de reparar la unidad ni desmontar el producto.

SOLUCIÓN DE PROBLEMAS

1. Si Genio Color Pocket de VTech® deja de funcionar o no se enciende:
- Compruebe las pilas. Asegúrese de que son nuevas y están correctamente instaladas.
2. Si tras pulsar el botón On/Off no ocurre nada:
- Compruebe que las pilas están instaladas respetando la polaridad de las mismas.
3. Si enciende la unidad pero no se ve nada en la pantalla:
- Ajuste el contraste de la misma.
4. Si no puede oír ningún sonido:
- Ajuste el volumen.
5. Si la imagen se queda bloqueada y no responde a ningún botón:
- Retire las pilas durante unos minutos. Vuelva a poner las pilas.
6. Si no hay imagen en la pantalla pero escucha el sonido con normalidad, pulse entonces el botón On/Off para apagar la unidad, y púlselo de nuevo para encenderla.

SOPORTE TÉCNICO

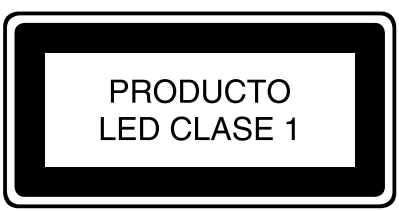
En el caso de que persista el problema o detecte algún defecto en el funcionamiento del juguete, puede consultar con el Servicio de Atención al Cliente en el teléfono 91 312 0770 (válido únicamente para España) o dirigiéndose por correo electrónico a la dirección informacion@vtech.com. Las consultas deben ser realizadas por un adulto.

EXENCIÓN DE RESPONSABILIDAD

VTech® Electronics y sus distribuidores no se hacen responsables de las posibles pérdidas y daños sufridos como resultado de la interpretación errónea de este manual. El uso de este software es responsabilidad exclusiva del usuario y por tanto, **VTech**® Electronics y sus distribuidores no se responsabilizan de reclamaciones por parte de terceras personas que puedan surgir tras el uso del mismo. **VTech**® Electronics y sus distribuidores no se hacen responsables de la pérdida o los daños causados por la desaparición de datos debido a un mal funcionamiento, pilas en mal estado, o reparaciones. Asegúrese de hacer copias de seguridad de los datos importantes en otro medio para protegerse contra la pérdida de datos.

COPYRIGHT

Copyright 2013 **VTech**®. Todos los derechos reservados. **VTech**® y el logo de **VTech**® son marcas registradas de **VTech**®. **Storio**® es una marca registrada de **VTech**®. Todos los productos son marcas registradas de sus respectivos propietarios.


PRODUCTO
LED CLASE 1

TARJETA DE GARANTíA

(para adjuntar con el producto defectuoso)

1. Garantizamos nuestros productos durante los 2 **años** siguientes a la fecha de compra. Esta garantía cubre los defectos de materiales y montaje imputables al fabricante.
2. Si detecta alguna anomalía o avería durante el periodo de garantía, este producto puede ser enviado a **VTech Electronics Europe** directamente o a través del establecimiento donde lo adquirió.
3. Esta garantía excluye los desperfectos ocasionados por el incumplimiento de las normas que se especifican en el manual de instrucciones o por una manipulación inadecuada del juguete. No están garantizadas las consecuencias derivadas de la utilización de un adaptador distinto al recomendado en las instrucciones o de pilas que se hayan sulfatado en el interior del aparato.
4. Esta garantía no cubre los daños o rotura ocasionados en la pantalla de cristal líquido.
5. Los desperfectos ocasionados durante el transporte debidos al mal embalaje del producto enviado a **VTech** por el cliente no quedan cubiertos por esta garantía.
6. Para que esta garantía sea válida, deberá llevar obligatoriamente el sello del establecimiento donde se efectuó la compra y la fecha de adquisición.

Antes de enviar su producto, contacte con nosotros en:

Atención al Consumidor: informacion@vtech.com
Tel.: 91 312 07 70
Fax: 91 747 06 38

PRODUCTO:
FECHA DE COMPRA:
NOMBRE:
DIRECCIÓN:
TELÉFONO:

SELLO DEL ESTABLECIMIENTO

Para poder atenderle con la mayor brevedad posible, le agradeceremos especifique a continuación las anomalías detectadas en el producto, después de haber verificado el estado de las pilas o del adaptador.

* Esta tarjeta de garantía solo es válida en España.
Si ha adquirido el producto en otro país, por favor, consulte a su distribuidor local.